



Моя первая настольная игра

Накорми Мишутку



ПРАВИЛА ИГРЫ

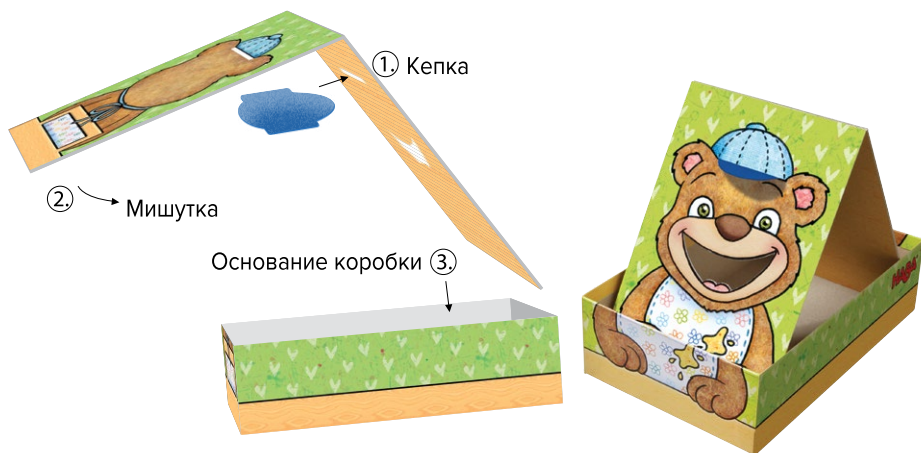
Накорми Мишутку

Правила предназначены для чтения взрослыми детям вслух

Состав игры

Фигурка Мишутки (с кепкой), 12 блюд (6 цветов), тарелка, ложка, кубик, правила игры. Перед первой партией аккуратно выдавите картонные элементы из рамок.

Как подготовить Мишутку к вкусному обеду



Обед Мишутки



Ознакомительная игра

Сначала познакомьте ребёнка с компонентами. Подготовьте Мишутку к обеду, как показано на странице слева. Попросите ребёнка покормить Мишутку: для этого нужно положить на ложку любое блюдо, а затем опустить его в рот Мишутке. Поначалу это действие может не получаться — не беспокойтесь, нужно немного практики. Затем задайте ребёнку вопросы, связанные с игрой: *ты любишь ягоды? Морковка вкусная?*



Если ребёнок немного старше или уже знаком с компонентами игры, задайте несколько вопросов о еде и любимых блюдах. Например: *что ты любишь кушать? Макароны вкусные? А что из еды ты не любишь? Какая еда тебе кажется самой кислой?*

Вариант № 1: Все кормят голодного Мишутку

Командная игра для детей в возрасте от 2 лет.

Перед началом игры

Подготовьте Мишутку и поместите в центр игровой зоны. Поместите на тарелку блюда: морковку, клубнику, салат и чернику. Остальные блюда вам не понадобятся. Положите ложку рядом с тарелкой. Покажите, как бросать кубик.

Время подкрепиться

Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит тот, кто последним ел морковь. Этот игрок бросает кубик.

Спросите ребёнка: что выпало на кубике?

• Черника / салат / морковь / клубника?



Ребёнок должен постараться назвать выпавшее блюдо. Если он называет правильно, похвалите. Если неправильно, объясните, что это за еда и как она называется. Затем ребёнок находит на тарелке это блюдо и кладёт его на ложку. Время покормить Мишутку — положить это блюдо ему в рот. Если в какой-то момент блюдо падает с ложки и не попадает в рот, оно кладётся рядом с Мишуткой.

Если на кубике выпало блюдо, которого уже нет на тарелке, ход передаётся следующему игроку.





• Мишутка широко раскрыл рот

Отлично! Все радуются за ребёнка, потому что он может выбрать любое блюдо и положить его в рот Мишутке.



• Мишутка испачкался

Ой, Мишутка заляпал себя едой! Ребёнок выбирает на тарелке любое блюдо и кладёт на стол рядом с Мишуткой.

Затем ход передаётся следующему игроку.

Конец игры

Если на тарелке закончились блюда, то игра подошла к концу. Сложите в стопку те блюда, что лежат на столе перед Мишуткой. Рядом с ней сложите стопку из блюд, которые Мишутка проглотил в процессе игры. Если проглоченная стопка выше, все игроки объявляются победителями.

Заряжайте детей положительными эмоциями и хорошим настроением. Это сделает игровой процесс более увлекательным и поспособствует сплочённости как в семье, так и в игровой группе.

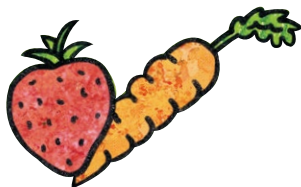
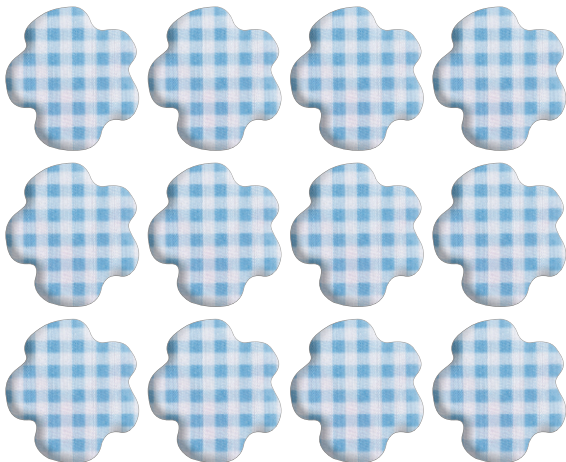


Вариант № 2: Чем кормить Мишутку?

Весёлая игра на память для детей в возрасте от 2 лет.

Перед началом игры

Подготовьте Мишутку и поместите в центр игровой зоны. Перемешайте 12 блюд лицевой стороной вниз и выложите сеткой 3×4. Положите рядом ложку. Тарелка и кубик вам не понадобятся.



Время подкрепиться

Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит тот, кто последним ел ягоды. Этот игрок раскрывает 2 блюда на свой выбор.

Спросите ребёнка: что ты раскрыл?

Если он называет правильно, похвалите. Если неправильно, объясните, что это за еда и как она называется.

Затем ребёнок сравнивает одно раскрытое блюдо с другим.

Спросите ребёнка: картинки одинаковые?

• Да!

Отлично! Ребёнок кладёт одно из этих блюд на ложку и кормит им Мишутку. Второе блюдо он кладёт перед собой в качестве награды.

• Нет!

Досадно! Переверните блюда обратно лицевой стороной вниз.

Право хода передаётся следующему игроку — теперь он раскрывает 2 блюда.

Конец игры

Если на столе не осталось блюд, игра подошла к концу. Каждый ребёнок создаёт стопку из полученных им блюд. Побеждает ребёнок с самой высокой стопкой. В случае ничьей каждый претендент становится победителем.



В игре всегда есть победители и проигравшие! Победители обычно очень довольны, а проигравшие немного расстроены. Следите за эмоциями детей, веселитесь с ними или подбадривайте. Если ребёнок сильно переживает из-за поражения, объясните ему, что это всего лишь игра, плюс у него всегда есть шанс отыграться. Это способствует эмоциональному развитию: в будущем он будет лучше готов к возможным поражениям и победам.



Вариант № 3: Это моё любимое блюдо

Остроумная игра на развитие речи и увеличение словарного запаса для детей в возрасте от 3 лет.

Перед началом игры

Положите тарелку со всеми блюдами в центр игровой зоны. Мишутка, ложка и кубик вам не понадобятся.

Время подкрепиться

Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит тот, кто последним ел рис. Он вспоминает одно из своих любимых блюд, например овсяную кашу, но не называет его вслух. Затем он спрашивает других детей: *какое моё любимое блюдо?* Остальные дети **по очереди** задают вопросы, на которые можно ответить только «да!» или «нет!».

Например: *оно зелёное? Оно сладкое? Оно овощное?*

Если ответ «да!», ребёнок, задавший вопрос, может попробовать угадать блюдо.

Угадал?

• Да!

Отлично! Угадавший игрок получает блюдо с тарелки в качестве награды.

• Нет!

Досадно! Вопрос задаёт следующий игрок.

Если любимое блюдо угадано, следующий по очереди игрок загадывает своё любимое блюдо. Если никто не может угадать блюдо, ребёнок рассказывает об этом блюде всем остальным и загадывает другое.

Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда угаданы 2 блюда каждого ребёнка. Каждый ребёнок создаёт стопку из полученных им блюд. Побеждает ребёнок с самой высокой стопкой. В случае ничьей каждый претендент становится победителем.

В обед или ужин сыграйте в кулинарных детективов! Ребёнок смотрит на еду в своей тарелке. Обсудите, что на ней лежит. Затем ребёнок закрывает глаза и открывает рот. Угостите его чем-нибудь с тарелки и спросите: *что ты кушал?* Вы можете усложнить задачу, если поместите на ложку одновременно несколько компонентов, например картофель и огурец.



Авторы игры

Создатель игры: Елжан Риден
Художник: Дженнифер Бауле-Принс
Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор и переводчик: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов



Играть интересно
hobbyworld.ru

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Остались вопросы
по правилам?
Мы с радостью
вам поможем!

Пишите свои вопросы
на электронную
почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику
в чате на hobbyworld.ru.

